Load' N' Run

Amstrad

AÑO I - 1.ª EPOCA - N.º 5 - Precio 850,— ptas. (IVA incluido)

Editorial

Este caluroso verano no nos ha quitado bríos para mantener nuestro habitual nivel de calidad, sino al contrario nos ha lanzado de lleno a la búsqueda de nuevas secciones y alternativas, además de intentar todavía, si es posible, mejorar los programas que os proponemos, que como siempre están a la cabeza del software europeo.
Una serie de modificaciones irán llegando en estos meses, todas ellas esperamos que os gusten, pues ese es nuestro objetivo.
En principio ya habréis observado el cambio en el diseño de portada, que estrenamos el mes pasado. Además con este número iniciamos un periplo de concursos y regalos de sumo interés para todos vosotros. Buscar bien, a ver si la suerte os acompaña y si no, tranquilos, porque cada mes infinidad de regalos inundarán nuestras páginas.
Así que ánimo y busca bien, a ver si estás entre los afortunados.
Queremos llamar la atención sobre el cupón de control de garantía que incluimos en el interior de contraportada. Si encontráis cualquier defecto en la cinta, enviárnosla adjuntando el mencionado cupón, debidamente rellenado, y rápidamente se os cambiará el cassette por otro debidamente comprobado.
Este cupón nos servirá para llevar un control de las cintas fallidas y así poder estudiar a fondo el problema que lo puede ocasionar.
No son muchas las cassettes que no funcionan, pero sí las suficientes como para tratar de solucionar el problema cuanto antes por medio de un estudio profundo de los cassettes defectuosos.
Y ya nada más, sólo daros las gracias por vuestro apoyo y animaros a que sigáis compartiendo cada mes con nosotros estos momentos de juego y aprandizaje.

Load' N' Run

EDITA
DUPLISON, S.A.
Entenza, 95, 4.º
Apartado de Correos 36099
08080 Barcelona
Tel. (93) 329 24 16
DIRECTOR
José María Esteban
DIRECTOR TECNICO
Alex Lara
MAQUETACION Y DISEÑO
Eduard Benito
ARCHIVOS Y DOCUMENTACION
Cinta Panicello
SECRETARIA DE DIRECCION
Laura Soler
ILUSTRACIONES
Curro Astorza, Josep María Beá, Damián Carulla, José Antonio Franco, Gallardo, Manolo García, Enric Jardí, Jordi Jaumandreu, Man, Martí, Mediavilla, Montana
COLABORADORES
José Ignacio Astorga, Hermes Coll, Rafael Cholbi, Santi Cholbi, Rafael Escoté, Juan Ignacio Esteban, Gonzalo Garciapelayo, Albert F. Hurtado, Kitflus, Luis Antonio Martínez Amago, Miguel Pontés, Pere Puig, Francesc Xavier Sánchez, Toni Terdú
CORRESPONSALES
Rolf Weitzel (Berlín), Ber Watson (Londres), Corrado Vantaggiato (Milán), Michelle Curel (Nueva York), Danielle Faulcau (París)
IMPRESION
Grafos, S.A.
Paseo Carlos I, 157 - Barcelona
D.L. B-13528/86
FOTOCROMOS
MC Ediciones
Avda. de Roma, 157 - Barcelona
FOTOCOMPOSICION
Joan Gàllego, S.A.
Enrique Granados, 135 - Barcelona
REPRODUCCION DE CASSETTES
Audimicro
Mascaró, 23 - Barcelona
DISTRIBUCION
Coedis
Valencia, 245 - Barcelona

No se permite la reproducción total o parcial de textos o ilustraciones sin autorización expresa del Autor o Editor.

muy importante

PARA CARGAR LOS PROGRAMAS:

Conectar el ordenador a la red eléctrica y activarlo.
Poner la cinta en el aparato registrador y pulsar simultáneamente la tecla de control (CTRL) y ENTER.

Aparecerá en la pantalla lo siguiente:
RUN''

Y un mensaje para que conectemos el registrador, o sea que pulsamos el PLAY y el programa empezará a cargarse automáticamente.

Para cargar los juegos sucesivos deberéis repetir las mismas instrucciones.

Ilustración de Man
GERMAN MENI GALLARDO es uno de los nuevos dibujantes barceloneses que viene pisando más fuerte. Su prestigio ha ganado muchos enteros a raíz de una exposición de ilustraciones inspiradas en la técnica japonesa que llevó a cabo en un pub de la Ciudad Condal. Como dibujante de cómic empezó colaborando con varios fanzines, habiendo publicado también últimamente en Arbusto Tener Sed, un fanzine que contó con la colaboración de dibujantes tan interesantes como Mediavilla, Gallardo, Max, Cifré... Los cómics de Man han aparecido en revistas punteras a nivel nacional, tal es el caso de Rambla, Rampa o El Cairo. Durante algún tiempo estuvo trabajando como caricaturista en el diario Ultima Hora que se hace en Menorca. Se considera un seguidor de la línea clara y afirma que la definición más adecuada para su modo de hacer es la de vídeo-clips. Entre sus dibujantes preferidos destaca a los valencianos Micharmunt y Mique Bertrán (claros exponentes de la denominada línea clara) y al leridano Gallardo (con quien no le une ningún parentesco, pese al apellido). Sus hobbies son el rock'n'roll y los vídeo-clips.

HIT GAMES

Una vez efectuado el sorteo entre los votantes a nuestro "Hit Games", los 10 ejemplares del libro "Miguel Ríos: Los viejos rockeros nunca mueren", escrito por José María Esteban y publicado por Editorial Martínez Roca, han correspondido a:

JOSE MARIA HERNANDEZ
Entenza 81 Atico
Barcelona
ANTONIO GARCIA OTEIZA
Cea Bermúdez 70
Madrid
GUILLERMO RODRIGUEZ
Espoz y Mina 1 3.º
Alicante
MERCEDES TORTAJADA
Edificio Rosellón A 7.º
Tarragona
ISABEL GARCIA
Ronda Guinardó 5
Cerdanyola del Vallés (Barcelona)
FRANCISCO CALATRAVA
Poeta Marquina 11
Gerona
BERNARDO DOMINGUEZ
Juan Romero Castillo 11
Chiclana (Cádiz)
FERNANDO GARCIA
Viera y Clavijo 7
Madrid
SILVIA VALLS
Bruc 81
Barcelona
JUANA AGUILERA
Saturno 12 8.º
Barcelona

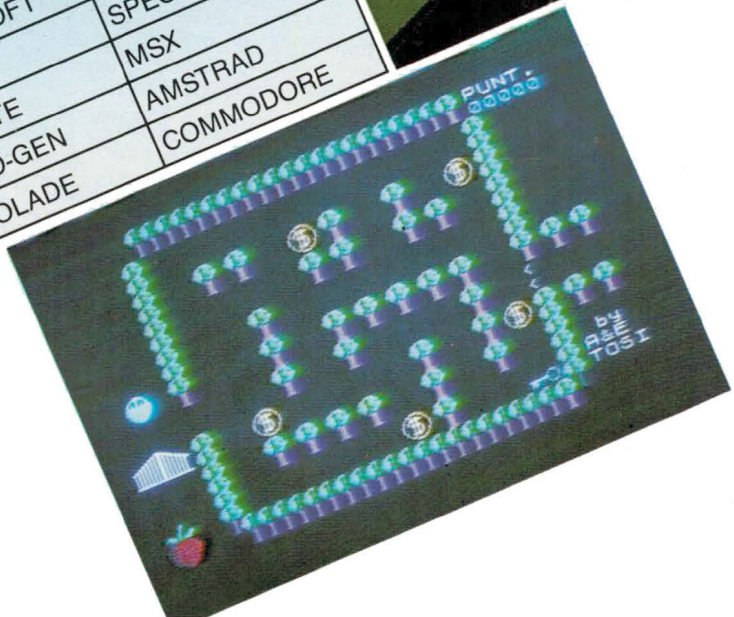
Nuestro "Hit Games" se confecciona a partir de vuestras votaciones, por tanto vuestra colaboración nos es necesaria para poder llevarlo a la práctica. Envíanos cuanto antes tu carta votando tus cinco vídeo-juegos favoritos en orden de preferencia. No olvides de incluir en tu carta tus datos personales.
ATENCION: Entre todos los votantes de este mes sorteamos diez ejemplares del LP titulado "Caballo veloz" interpretado por el cantautor andaluz Pedro Castro y publicado por discos Horus. Las canciones de este disco han sido compuestas por el propio Pedro Castro en colaboración con José María Esteban.

Envíanos tus votos antes del 20 de septiembre a:
LOAD'N'RUN (HIT GAMES)
Apartado de correos 36.099
08080 Barcelona

Una vez efectuado el sorteo entre los votantes de nuestro "Hit Games", el libro "La técnica del cómic" de Josep Maria Beá, publicado por Editorial Intermagen, ha correspondido a:

ANTONIA PEREZ
Vallespir 164
Barcelona
JAVIER LOPEZ
Burgos 12
Ibiza
CHARO BRAVO
Conde de Cartagena 3
Madrid
JOSE LUIS ESCOLANO
Benjamín Rodríguez 15
Alicante
DANIEL GARCIA
Ramón Turró 290
Barcelona
JUAN MANUEL SANJURJO
Villamanín 6
Madrid
JAVIER MINA
Egia 6
San Sebastián
ANGELINES PEREZ
Antonio Salado 3
Sevilla
HIPOLITO GARCIA
Avda. Madariaga 22
Bilbao
LUISA CASTRILLO
Calzada 67
Burgos

	JUEGO	EDITOR	ORDENADOR
1	COMMANDO	ELITE	COMMODORE
2	WORLD SERIES BASKETBALL	ERBE	SPECTRUM
3	IMPOSSIBLE MISSION	EPYX	COMMODORE
4	YIE AR KUNG FU	KONAMI	COMMODORE
5	INTERNATIONAL KARATE	SERMA	SPECTRUM
6	DINAMITE DAN	MIRRORSOFT	AMSTRAD
7	THE DAM BUSTERS	ERBE	SPECTRUM
8	KNIGHT LORE	ULTIMATE	MSX
9	BATTLE OF THE PLANETS	MIKRO-GEN	AMSTRAD
10	HARDWALL	ACCOLADE	COMMODORE

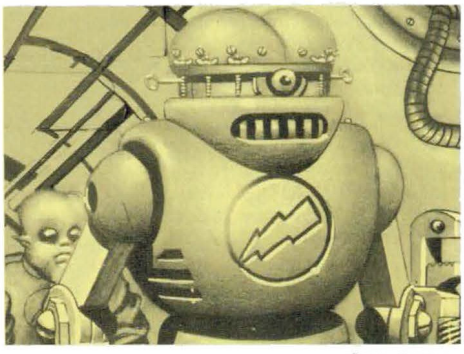


Juega y

Mediavilla

EL PIOJO

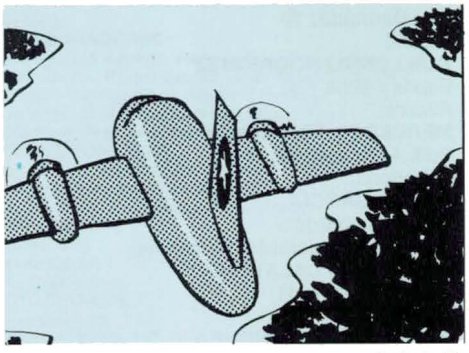
En esta ocasión y sin que sirva de precedente os vamos a convertir en un piojo, el cual se ha metido dentro del cuero cabelludo de un ser humano.
¡CUIDADO! No te pienses que va a ser tarea fácil salir de la célula del pelo, pues de vez en cuando te encontrarás con algún que otro enemigo que te impedirá salir.
Para salir del pelo cuentas con tu fabuloso salto que podrás controlar según presiones la tecla de salto.
Para intentar salir cuentas con una sola vida.
CONTROLES
A= ABANDONO
Z= IZQUIERDA
/= DERECHA



Curro Astorza

C3PO

Os presentamos ahora un juego realizado en tres dimensiones en la que tu misión consistirá en ayudar a un robot cibernético a salvar una colonia de humanos. Para ello deberás evitar que el gas paralizante siga causando bajas en la población.
Para evitar la grave desgracia, se deberán tapar las emanaciones de gas, para ello cuentas con distintas válvulas de cierre.
Mira de cuidar tus cinco preciadas vidas para alcanzar un final complaciente.
CONTROLES
TECLADO Y JOYSTICK



Enric Jardí

BOMBARDERO

En este juego tu nombre es Ronald y eres el piloto de un avión. Como mejor aviador de las fuerzas aéreas de los Estados Unidos has sido asignado a otra base, en un proyecto ultra secreto, sobre un sofisticado caza al cual deberás pilotar en una misión suicida.
Tendrás que pilotar este avión y atacar el sur de Rusia, pues allí es donde se encuentra la mejor defensa que poseen en su territorio. Id con cuidado porque tendréis que pasar por los peligrosos riscos de la alta montaña.
También deberás esquivar los cañones antiaéreos que a tu paso encontrarás.
El final de este juego es llegar a la base después de haber bombardeado la ciudad.
Tu avión puede disparar misiles y bombas.
Tendrás que esquivar a los aviones enemigos o destruirlos, eso lo dejamos a tu elección.
El juego tiene cinco niveles de dificultad.
El juego puede ser controlado por teclado o joystick.

¡GANA HASTA 150.000 PTAS. POR TU PROGRAMA!

Envíanos tus programas, en sistema **MSX, COMMODORE-64** o **SPECTRUM** y gana dinero.
Sólo tienes que remitirnos la cassette, con el correspondiente listado del juego, una breve sinopsis del mismo y las instrucciones.
¡OJO! No sólo juegos, envía también **UTILIDADES.**
Eso sí, todo el material debe ser inédito y creado por tí y, además, no tiene que haber sido presentado a ningún otro concurso nacional o extranjero.
Los juegos o utilidades que sean seleccionados **TE LOS PAGAREMOS INMEDIATAMENTE,** así no tendrás que esperar.
Ya lo sabes, **GANA DINERO RAPIDAMENTE.**
Adjunta todo lo que te hemos indicado con tus datos personales completos: dirección, teléfono, etc... a:
LOAD'N'RUN
CONCURSO PROGRAMAS
Apartado de correos n.º 36.099
08080 BARCELONA
¡Animo, estamos deseosos de pagar tu trabajo!

relato de ciencia-ficción

Piensa, después de Jugar

CINE EN TRES DIMENSIONES

Entre los relatos que han llegado este mes a nuestra redacción, hemos seleccionado para su publicación el titulado «Cine en tres dimensiones», del que es autor FRANCISCO TOMAS NAVARRO con residencia en Murcia.

Allí hundido, en la butaca, aliado con la oscuridad, asistía aterrado, al horror que le producían las siniestras imágenes de aquella terrorífica película. Una angustia dolorosa se hacía patente en él al ser cómplice junto a los demás espectadores del macabro film, aunque en su interior supiera que sólo era ficción todo era tan real. Donde las escenas de terror se sucedían frenéticas ante sus incrédulos ojos, siendo palpables hasta el último detalle. Los gritos de los protagonistas se mezclaban con los espectadores clavándose en su cerebro como aceradas y puntiagudas agujas.

Jamás podría borrar de su mente los rostros de los actores agónicos, asustadizos, auténticos en su miedo, al ser atacados por el peligro mortal, masacrados por el horror del asesino que segaba vidas con espantosa sencillez y calma como si fuese la misma muerte.

Y casi sin previo aviso la calma inundó su cerebro en oleadas.

La película había terminado, las luces al encenderse le devolvieron una gratificante paz y se dispuso a salir.

En la salita del cine estaba una unidad móvil de televisión, que se hacía eco del éxito de la proyección, entrevistando a los espectadores, que salían como si fuesen cómicos búhos a los que asustaran con una linterna. Cansado, pero excitado, se acercó a escuchar. Preguntaba a un chico que no dejaba de llevarse copos de avena a la boca mientras hablaba.

—Sencillamente alucinógeno —léase en voz alta y a ser posible con la boca llena.

Otro chico se adelantó diciendo:

—¡Uf!, no sé, un poco bestia. ¿No, tú?... —terminó dando un leve codazo a una chica que tenía al lado y ésta como si obedeciera a un extraño mecanismo comenzó a hablar.

—A mí me ha parecido horrorosa, la verdad, casi no aguanto hasta el final.

—Pues haberte largado, boba —le contestaron a coro.

Aburrido, no quiso seguir escuchando y se alejó pausadamente calle abajo. La noche invitaba a caminar.

Fue demasiado tarde cuando intentó volver atrás, los pasos le llevaron a donde nunca hubiera querido estar.

Allí se alzaba la casa invitándole a entrar con sus luces encendidas y el mar en su murmullo le llamaba.

Andaba por el sendero admirando la casa en su modernidad y por ser bastante informal.

La tranquilidad y soledad que allí se vivía le animó a llamar, fue entonces cuando escuchó un gemido agudo como el llanto de un animal herido que le asustó, precipitándose a buscar el timbre.

Una cara familiar apareció en el umbral y quedó como embobado.

—¿Qué desea, joven? —le preguntaron por tercera vez casi gritando.

—Oh, perdón —atinó a decir—. ¿Puedo pasar? Aquí hace frío y desearía hablar con usted.

—Sí, no es de extrañar, todos quieren hablar conmigo —dijo el hombre en la entrada.

Ya en el interior el dueño de la casa se sentó en un amplio sillón cerca del fuego de una pequeña chimenea.

—Verá, perdone mi atrevimiento, pero pertenezco a un grupo de jóvenes algo inquietos que editamos una revista, la «Lápida», para amantes del terror fantástico...

—Ya, es usted un vulgar juntaletras —le interrumpió bruscamente su interlocutor, mientras avivaba el fuego con un atizador.

—Yo... —balbuceó él.

—Sí, déjeme continuar, enano mental, y cómo no, quiere entrevistarme a mí, al gran «Ferrara», sólo para saciar a unos imberbes glotones de sangre y tías macizas.

—La verdad es que... —tartamudeaba el joven.

—Pero, bueno —continuó Ferrara—. ¿Qué se ha creído usted? ¿Que por que sea director de cine tengo que estar al servicio de imbéciles e incompetentes como usted, que sólo preguntan estupideces como si duermo en un ataúd o si me gustan los ajos, cuál es mi monstruo favorito?

—Lo siento —se disculpó el pobre muchacho, que por lo que veía no le iba a dejar hablar mucho.

—Bueno, diablos —aulló excitado Ferrara—, es el precio de la fama y es que soy un tipo fenomenal, un gran tipo, sí, señor. ¿Ha visto mi última película? —le preguntó Ferrara después de elogiarse grandemente.

—Oh, sí. Precisamente esta noche ha sido la quinta vez.

—¿Cinco? —preguntó incrédulo, pero no esperó respuesta.

—Sí. «El Vampiro del Espacio» es mi mejor película. ¿Y «El Vampiro de la Playa», la viste?

—Sí, también, y su vampiro del «Oeste» y el del «Océano» —respondió excitado.

Pero Ferrara no pareció escucharle, sólo le oyó murmurar:

—Sí. Todas estupendas —mientras con el atizador intentaba golpear las llamas.

Casi sin darse cuenta estaba atrapado contra el sillón, amenazado por aquel loco de Ferrara atizador en mano que le amenazaba.

—¡Ah! —exclamó el director triunfal al ver que su presa era incapaz de moverse debido a su sorpresa y corpulencia—. Bien, muchachito, ahora me vas a explicar toda la verdad.

—¿Cómo dice? —pudo decir al fin el muchacho.

—Sí. Todo es bla, bla, de que eres periodista, sí, porque es mentira, todo mentira —seguía en su monólogo sobresaltado el obeso director—. Tú no eres periodista, ni nada de eso, no tomas notas, no preguntas y encima tengo que ser yo el que las haga.

—Pero si no me deja hablar —aulló el joven.

—Bien, empieza —ordenó el director.

—Tiene razón, soy simple estudiante y como idiota que soy tenía una medio novia, la cual tenía su ilusión en el cine y llegó su oportunidad cuando trabajó en su primera película «El Vampiro del Espacio».

Ferrara ya lo había soltado y parecía calmado, escuchando la voz pausada y sin tono del muchacho que se volvió sobresaltado cuando dijo:

—Y tal vez la última, porque no he vuelto a saber nada de ella.

—¿Y qué? —dijo irónico Ferrara.

—¿Cómo qué? Ninguno de sus actores desde que terminó su película, ha aparecido en público, ni se tiene noticias de ellos.

—Ja, ja —rió con ganas Ferrara—, al fin alguien se dio cuenta. Sí, muchacho, el final siempre llega y cuando la locura se hace patente el mundo se aplasta devorándose a sí mismo.

—No entiendo —dijo sin comprender el chico.

—No es necesario —explicó el director—. Yo he creado el cine real. Todo lo que has visto en la pantalla es verdadero, toda esa gente ha muerto ante mis ojos y yo lo he rodado para que tú y tus bobos amigos sientan el verdadero pánico. La autenticidad del horror.

Imágenes irreales se hacían ahora claras y patentes y le dolía el cerebro. Todo lo que él creía fantástico perdía su encanto ante la cruda verdad y aquella voz dulce y melodramática, otras veces acuosa y ronca le martilleaba en la mente.

—Sí, muchachito, todos muertos. No, no estoy loco, había que dar otra emoción al arte. Mis películas serán documentos históricos y cuando vayas y veas a tu antigua novia hecha pedazos incluso me des las gracias al igual que el gobierno al librarle de seres estúpidos y vacíos, de parados, drogadictos y demás. Así rodaré y rodaré alimentando el morbo.

—Sí. Puede rodar «El Vampiro de la China» o «El del Polo Norte y Sur» —atinó a ironizar el joven.

—¡Oh!, muy gracioso, querido, te hace gracia el vampiro. ¿No quieres conocerlo?

—No, no me moleste —seguía el chico intentando bromear con esa ironía que produce el miedo.

—La verdad es que es una auténtica maravilla mi monstruo —dijo Ferrara y seguidamente pasó a alabar la fabricación de su vampiro—: Lo mandé construir en un famoso laboratorio cibernético, que aunaron la máquina perfecta de matar que es el hombre con el sano instinto de animal que mata por necesidad, sin remordimientos ni saña.

—Sí, una joya —balbuceó bromista el estudiante todavía con un nudo en la garganta.

—¿Todavía te burlas, querido? ¿Sabes? Aún está sin comer; ven, está abajo en el sótano (muy propio, bichos así no se tienen correteando por la casa).

Ferrara abrió la puerta del sótano y dijo:

—¿Lo oyes? —del fondo se oían gemidos, igual que los que oyeran antes de entrar en la casa—: La verdad —continuó Ferrara—, es peligroso, yo le tengo pánico. Ahora mismo si bajara estoy seguro que me devoraría, pero es un buen sistema para visitas molestas.

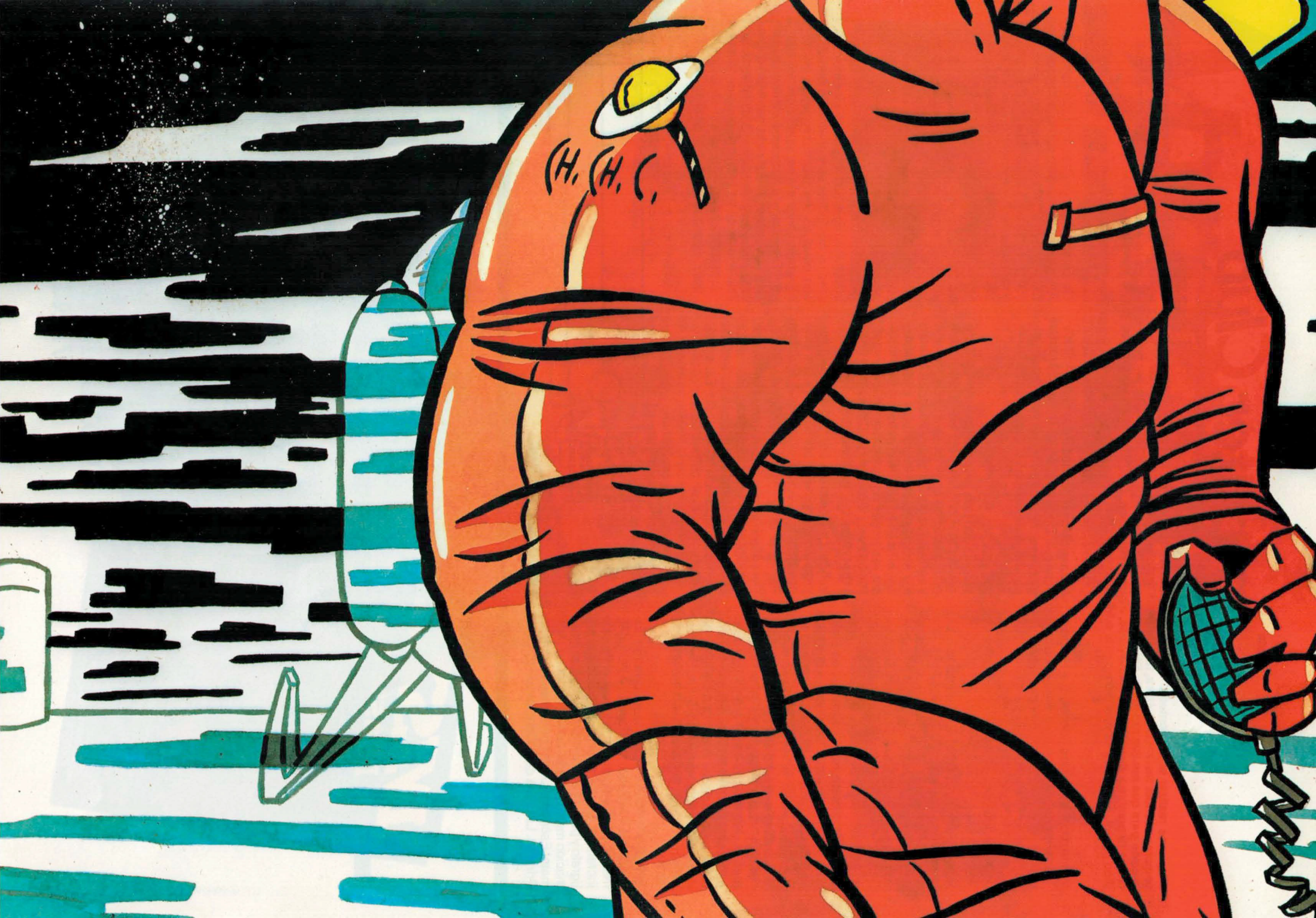
—¿Se refiere a mí? —preguntó el estudiante.

—¡Sí! ¿Por qué no? Y... —no pudo terminar la frase, el joven viéndose perdido lo arrojó escaleras abajo hacia el sótano.

Ferrara cayó rodando y el joven cerró la puerta precipitadamente y sin esperar más salió de aquella maldita casa. Lejanamente le llegaban espantosos quejidos y gritos de pánico.

—Bien, director. Ahora sabrás lo que es el miedo real —dijo el chico alejándose quedamente por el sendero, satisfecho de hacer su buena obra del día.

—«Dar de comer al hambriento.»


H. H. C.

Computer Club

Si quieres realizar algún contacto de tipo informativo, intercambiar, comprar o vender material, etcétera, te brindamos gratuitamente esta sección para que puedas realizarlo. Sólo tienes que escribirnos, indicando tu nombre y dirección completa (calle, número, población, código postal, provincia). El apartado postal o teléfono no bastan. Rogamos también que nos indiquéis en el caso de ventas de material se segunda mano, el mes y año de compra. En cualquier caso, tratad de ser breves, por favor. Envía tu carta a: LOAD'N'RUN (Computer Club). Apartado de Correos 36.099. Barcelona 08080.

Vendo programas para Spectrum a 150 ptas. Tengo más de cien programas, como por ejemplo : Sir Fred, Back to future, Spu hunter... Quien esté interesado puede llamar o escribir y le mandaré la lista de programas. José Manuel Riego Martín. C/. Roda Arriba 99 5.º B. Lora del Río (Sevilla)

Vendo impresora BROTHER EP 22 especialmente para usarla con COMMODORE 64 y SPECTRUM, entre otras marcas de ordenadores. El precio sería a convenir. Mis señas son las siguientes: Cesar Toquero López. C/. Santucho 73 4.º C. 48006 Bilbao. Teléfono: 433 68 24

Vendo ZX Spectrum y programas en cinta para dicho ordenador. Interesados dirigirse a Pablo Cueto García. C/. Glez. Besada 23 4.º A. Oviedo. Teléfono: 25 56 05.

Vendo programa para IBM PC y compatibles "BORIAR" (MICROMOUSE SOFTWARE) para gestión de archivos. Comandos en español, programa interactivo. A convenir. También vendo 10 discos flopy "SWISSDISC" de doble cara y doble densidad, 5 ", 40 bandas. Dirigirse a Juan C. Calvo. Teléfono (91) 200 12 79

INTERNATIONAL CLUB, club formado por contactos en Inglaterra, España y Portugal, más de 3.000 programas de todo tipo. Precios increíbles. Envíos rápidos. Rápido coge bolígrafo y papel y escríbenos. Recibirás información más ampliada, sin compromiso. ¡Anímate! Escribir a: José Luis Mateo Durán. C/. Prim, 14. La Línea de la Concepción (Cádiz).

Intercambio programas. Abstenerse incompetentes. Doy y exijo en los intercambios de programa: rapidez, seriedad y calidad de grabación. José García Vázquez. Larga 11. Cieza (Murcia).

Vendo a 200 ptas. los programas de 48 K para Spectrum. Envío lista a los que la pidan. Tengo más de 200 programas a tu disposición y entre estos las últimas novedades. Espero tus noticias. Quiero agradecer a la revista-cassette Load'N'Run el haberme hecho pasar el tiempo con sus inmejorables juegos. Rafael Pérez Sicilia. Avda. Carlos III 39 2.º 3.ª 14014 Córdoba. Teléfono: (957) 25 48 85

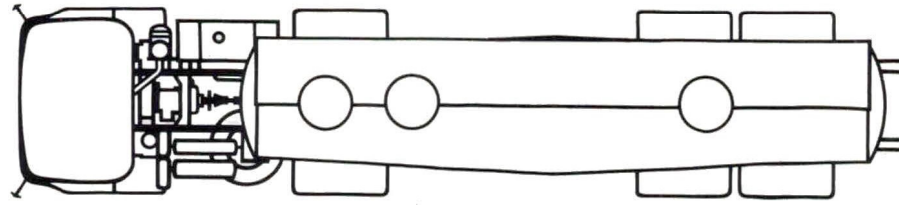
Vendo ZX Spectrum por 10.000 ptas. y los programas originales por 500 ptas. c/u, todo en perfecto estado. Envío lista. J. Quintela Busto. Juana de Vega 9 9.º 15004 La Coruña.

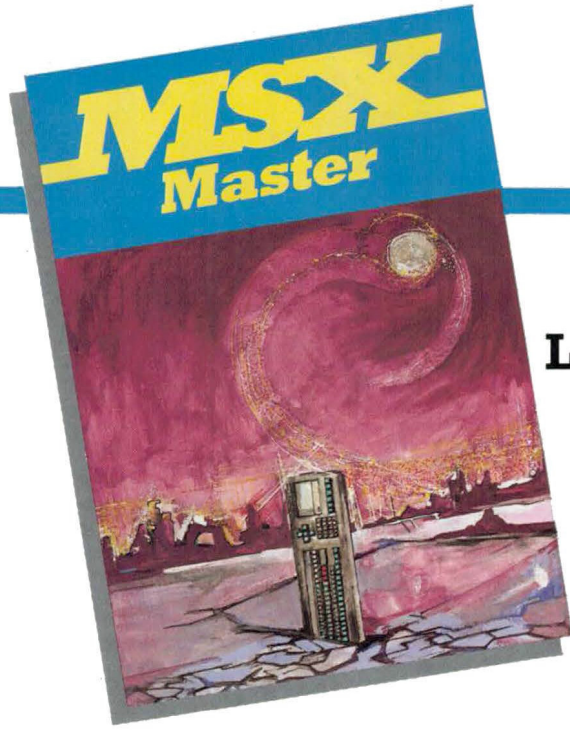
Desearía intercambiar programas en formato disco de calidad para CBM 64. Poseo más de 600. Escribir a José Luis Casado. Teresita González Quevedo 20 4.º C (1.ª Escalera). 28020.

Se cambian programas de todo tipo para Amstrad en disco. Sólo zona de Barcelona. Llamar al 220 32 93 de 2 a 3 del mediodía. Preguntar por José. Hay muchos programas y muy buenos (Alien-8, Knight Lore, Highway Encounter, Contabilidad, Gráficas, Hoja de Cálculos, etc.).

Vendo ordenador ZX Spectrum Plus 64 K, adquirido en noviembre del 85, nuevo. 15 cintas juegos originales y 30 revistas de informática. Todo por 23.000 pesetas. Mario Rico Herrera. C. Isabel la Católica 20 4.º H. 03007 Alicante.

¡PROGRAMADORES! Si queréis vender vuestros programas originales a los mejores precios no dudéis en poneros en contacto con nosotros. Asimismo seguimos manteniendo la invitación para participar en nuetro II Concurso de Programas. Pronto daremos a conocer la lista de ganadores. Ya sabéis nuestra dirección: LOAD'N'RUN. C/. Entenza 95 4.º 2.ª 08015 Barcelona. Teléfono: (93) 329 24 16





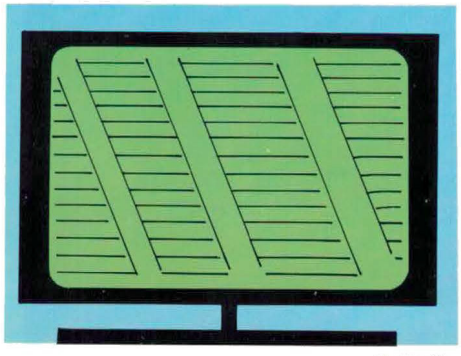
MSX Master

LA REVISTA QUE HACIA FALTA

La revista que estabas esperando ya está lista. Se llama **MSX MASTER** y podrás encontrarla en todos los quioscos y librerías, además de las tiendas de informática. Todo lo que quieras saber sobre el MSX lo encontrarás en esta nueva publicación que marcará un hito en la historia de las revistas de informática.

PROXIMAMENTE A LA VENTA

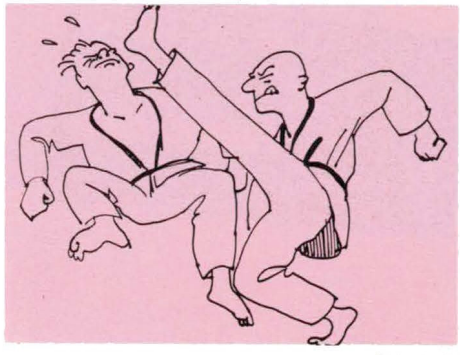
Aprende



Mediavilla

COPION TURBO

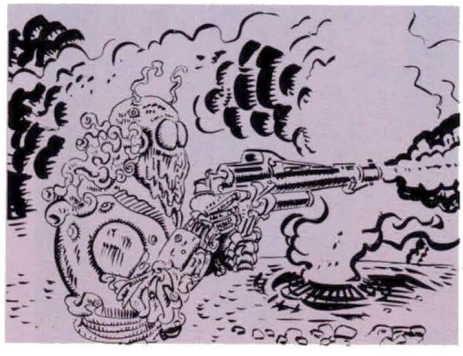
Con este estupendo programa de utilidad podréis realizar copias de programas.
La gran ventaja de esta utilidad es que es posible copiar los programas aunque estos lleven turbo.
Naturalmente los programas de LOAD 'N 'RUN no podrán ser copiados con este copión.
Las opciones del menú son las siguientes:
1- Copiar los programas con cabecera.
2- Copiar los programas en turbo.



Enric Jardí

KARATECA

La finalidad del juego consiste en adentrarte en un templo budista que está custodiado por dos ninjas.
Tu misión es apoderarte de todos los farolillos que hay esparcidos por todo lo ancho del templo.
Una vez te has apoderado de todos los farolillos, podrás optar a la pantalla final donde se encuentra una inmensa fortuna celosamente guardada por Cener, al cual tendrás que derrotar para conseguir el final deseado.



Mediavilla

MISILES ALERTA

Aunque es un típico juego de marcianitos, este maravilloso programa presenta unos límites de adicción muy elevados.
Si no te lo crees cárgalo y... ¡Juega!
Podrás elegir entre nueve diferentes niveles de dificultad.
El final del juego llegará cuando destruyas al alienígena de la nave nodriza.

L'N'R Shop

Si quieres alguno de estos tres productos, sólo tienes que pedirlo por carta, indicando cual (o cuales) deseas y adjuntando TALON nominal por el precio marcado. Nosotros te remitiremos el producto elegido. En el caso de las camisetas no olvides de indicar la talla (super-grande, grande o mediana). Escríbenos a **Load'N'Run (Shop). Apartado de Correos 36.099. Barcelona 08080.**

Stereo Box 4
Un aparato de gran utilidad que te ofrece L'N'R en exclusiva.
Conectando el Stereo Box a tu radio-cassette, sólo oirán música los que lo deseen. De esta manera no te molestarán mientras conduces o incluso podrás seguir escuchando música tranquilamente sin molestar a nadie mientras duermen tus acompañantes.
El Stereo Box es de muy fácil instalación y está totalmente garantizado por **Load'N'Run.**
Precio: 1.995 Ptas. Gastos de envío incluidos.

Kit Amplificador Load'N'Run para tu Spectrum
¡Diviértete montando tu propio Kit Amplificador!
Podrás oir, con toda claridad, la voz, la música y el sonido de tu Spectrum.
El Kit incluye una caja muy práctica donde colocarlo una vez montado y un folleto con las instrucciones garantizadas del montaje.
Totalmente garantizado por **Load'N'Run.**
Precio: 1.500 Ptas. Gastos de envío incluidos.

Camisetas Load'N'Run
Para todos los que vibrais cada mes con los juegos y utilidades que presenta la revista, hemos confeccionado estas estupendas camisetas serigrafiadas con el distintivo LOAD'N'RUN.
Para que pudierais utilizarlas todos, independientemente de la edad o estatura, las hemos hecho de tres tamaños, que son la talla super-grande, la grande y la mediana.
Distínguete con la camiseta **Load'N'Run.**
Precio: 350 Ptas. Gastos de envío incluidos.

EN OCTUBRE

LOAD'N'RUN

ESPECIAL SIMULADORES

solo para Spectrum

Recorta por las líneas marcadas y dobla por las líneas de puntos, así obtendrás la portada para el cassette.

Suscríbete Ahora

CONTROL DE GARANTIA

En caso de que observase cualquier anomalía en el funcionamiento del cassette no existe ningún problema para cambiarlo por otro en perfectas condiciones. Para tal fin rogamos nos envíe el cassette defectuoso que nosotros le cambiaríamos inmediatamente por otro debidamente comprobado. Por favor, no olvide en su envío de adjuntar este cupón:

NOMBRE .....

DIRECCION .....

POBLACION ..... C.P. .....

PROVINCIA ..... Teléfono .....

ORDENADOR ..... Nº DE REVISTA .....

Recorte este cupón y envíelo, junto al cassette defectuoso a:
LOAD'N'RUN
Entenza, 95 4.º 2.ª
08015 Barcelona
Nota: Si vive usted en Barcelona, puede acercarse a nuestra redacción para efectuar el cambio.

Load' N' Run

Copia o recorta este cupón y envíalo a:
LOAD'N'RUN (Suscripción)
Apartado de Correos 36.099
08080 BARCELONA
Precio de cada suscripción:
12 ejemplares y 12 cassettes por ***9.475*** *ptas.*
Gastos de envío incluidos.
Deseo suscribirme a L'N'R AMSTRAD a partir del número
El importe lo haré efectivo mediante:

- ☐ *GIRO POSTAL N.º*
- ☐ *TALON NOMINATIVO ADJUNTO*
- ☐ *CONTRA-REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL PRIMER EJEMPLAR*

Nombre y Apellidos _____

_____

Domicilio _____

Teléfono _____

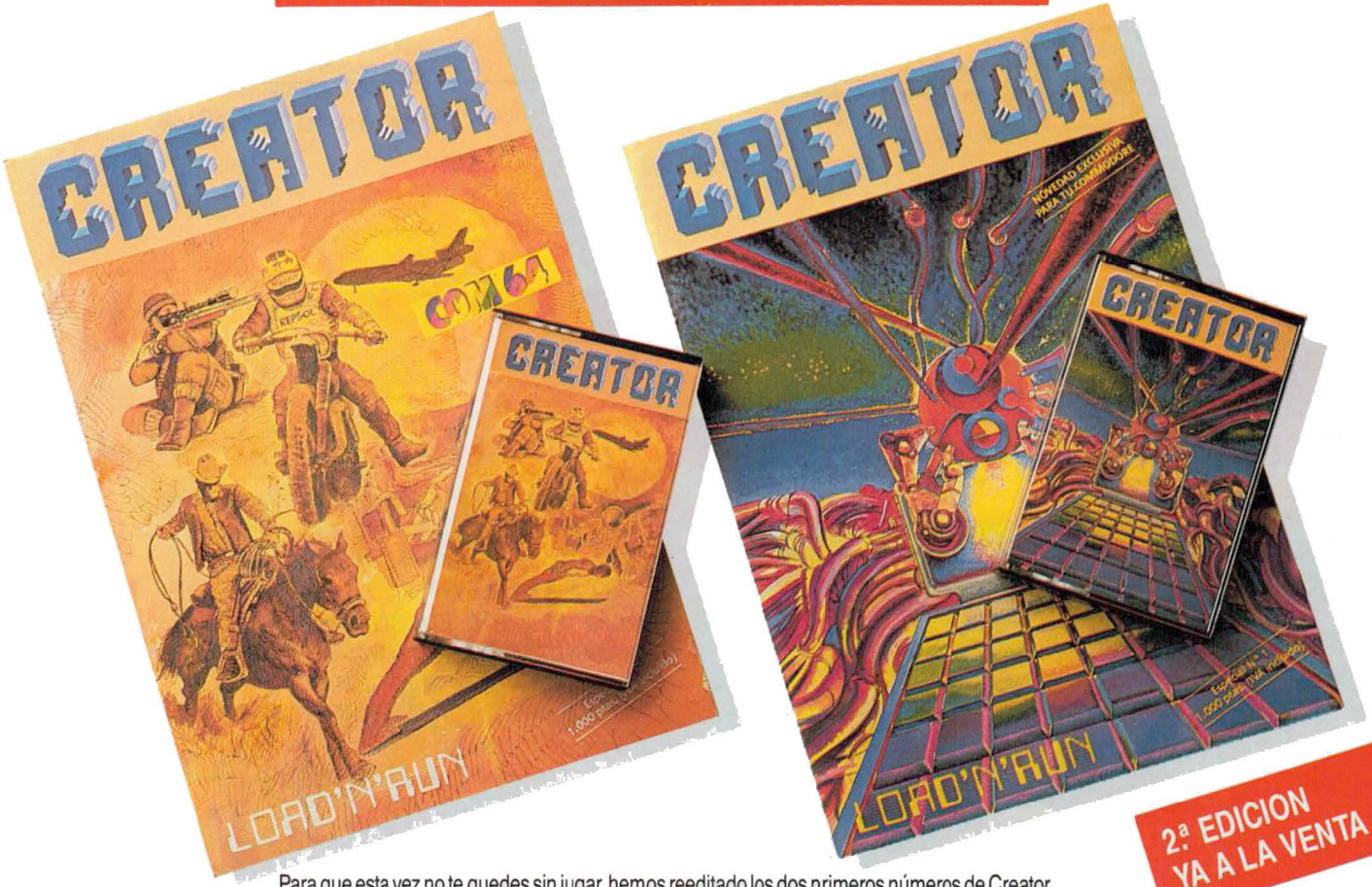
Población _____

Código Postal _____

Provincia _____

Fecha _____ ***Firma***

HEMOS AGOTADO LA 1ª EDICION



2ª EDICION YA A LA VENTA

Para que esta vez no te quedes sin jugar, hemos reeditado los dos primeros números de Creator. Unos programas con muchas posibilidades de juego para que te lo pases en grande con tu ordenador.

No te quedes fuera de juego, ya está a la venta la 2ª Edición.

Load' N' Run

Los Grandes Programas